

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pencarian pekerjaan menjadi salah satu tantangan bagi *fresh graduate* yang dihadapi setelah lulus dari perguruan tinggi. Mereka menghadapi hambatan, seperti kurangnya pengalaman kerja, ketidaksesuaian antara pekerjaan yang mereka lamar dengan latar belakang pendidikan, kekurangan keterampilan yang dimiliki, persaingan yang ketat dari para pencari kerja lainnya, serta keterbatasan lapangan pekerjaan yang tersedia [1]. Kemampuan *fresh graduate* sering kali dipertanyakan oleh perusahaan-perusahaan karena dianggap kurang memiliki pengalaman dan keunggulan dalam dunia kerja. Fenomena tersebut menegaskan pentingnya mahasiswa mempersiapkan diri dengan pengalaman sebelum memasuki dunia kerja setelah menyelesaikan studinya.

Berdasarkan hasil data kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Banyumas selama 5 hari mulai dari tanggal 9 Mei sampai 13 Mei 2024 mendapatkan 59 responden, dengan hasil bahwa 64,6% mahasiswa sedang kuliah tetapi tidak bekerja sedangkan yang lainnya sejumlah 35,4% mahasiswa sedang kuliah dan bekerja. Rata-rata dari 64,6% mahasiswa mengatakan bahwa mereka masih bingung dalam mencari pekerjaan, kurangnya *networking*, kurang memiliki portofolio, serta minim pengalaman yang membuat mahasiswa sulit mendapatkan pekerjaan. Temuan ini diperkuat melalui wawancara bersama Bapak Gilang Ramadhan, S.Sn., M.Ds., dosen Desain Komunikasi Telkom University Purwokerto yang memiliki *movement* di bidang kreatif sekaligus inisiator program Bantu Proojek. Program ini bertujuan untuk menghubungkan kreator dengan berbagai pihak, seperti UMKM, artisan, hingga perusahaan, guna menciptakan ekosistem kreatif yang kolaboratif dan profesional.

Pada awalnya, Bantu Proojek memperkenalkan programnya melalui sosial media Instagram dan untuk keperluan *networking*, Bantu Proojek telah bermitra dengan Praketa Creative Hub. Namun, keterbatasan fasilitas fisik yang hanya dapat diakses secara *offline* menjadi kendala dalam perluasan relasi dan eksposur. Oleh

karena itu, diperlukan platform berbasis digital yang lebih optimal sehingga dapat menjangkau audiens lebih luas dan bersifat fungsional sebagai media informasi sekaligus portofolio.

Berdasarkan masalah yang dihadapi oleh Bantu Proojek dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual, penulis menangkap urgensi tersebut untuk dijadikan ide perancangan dalam bentuk *website*. Media *website* dipilih karena *website* dapat secara otomatis terhubung dengan seluruh pengguna sebagai sumber informasi, sehingga jangkauan menjadi lebih luas [2]. *Website* dapat menampilkan karya dan portofolio secara luas, sehingga dapat menjangkau lebih banyak pengguna dan meningkatkan visibilitas para kreator.

Selain itu, *website* tidak hanya berfungsi sebagai sumber media informasi, tetapi juga sebagai platform media promosi dan penjualan produk [3]. Melalui media *website*, mahasiswa Desain Komunikasi Visual akan mendapatkan eksposur yang memungkinkan dapat menjangkau calon klien di luar Banyumas atau bahkan internasional. *Website Bantu Proojek* dirancang sebagai media informasi yang berfungsi untuk menghimpun, menyampaikan, dan menyebarkan berbagai data serta peluang yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Banyumas. Sebagai media digital, *website* ini menyediakan akses terhadap informasi seperti lowongan pekerjaan, proyek kolaboratif, kegiatan *volunteer*, hingga dokumentasi karya mahasiswa dalam bentuk portofolio. Informasi-informasi tersebut bertujuan untuk membantu mahasiswa memperoleh pengalaman dalam dunia kerja.

Desain *user interface* merupakan salah satu aspek penting yang diperlukan dalam pembuatan sebuah *website* agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna [4]. *User interface* adalah tampilan dari sistem atau perangkat yang memungkinkan interaksi langsung dengan pengguna, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan mudah [5]. Dengan desain *user interface*, pengalaman pengguna dalam menggunakan *website* dapat diakses dengan mudah dan nyaman. Oleh karena itu, penulis merancang “*User Interface Website Bantu Proojek Sebagai Media Informasi Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Banyumas*”. Nama *website* tersebut adalah “*Bantu Proojek*” yang artinya mencerminkan sebuah

proyek dengan tujuan untuk memberikan bantuan dan dukungan kepada individu yang membutuhkan.

Metode yang digunakan dalam desain *website* Bantu Proojek adalah *User Centered Design* (UCD). *User Centered Design* (UCD) merupakan suatu pendekatan yang melibatkan pengguna dalam keseluruhan proses pengembangan, sehingga dapat memberikan masukan mengenai *user interface* dan hasil akhir dari perancangan aplikasi yang diharapkan dapat menghasilkan desain solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [6]. Metode tersebut dipilih karena disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa untuk memahami tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual ketika menggunakan *website* Bantu Proojek.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah penelitian dapat dirumuskan yaitu bagaimana merancang media informasi dalam bentuk desain *user interface website* Bantu Proojek bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Banyumas menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).

1.3. Tujuan Penelitian

Setelah menjabarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka ditetapkan tujuan penelitian yaitu merancang desain *User Interface website* Bantu Proojek sebagai media informasi bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Banyumas.

1.4. Batasan Perancangan

Dalam penelitian ini, terdapat Batasan masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Desain *user interface* hanya berbasis *website* pada media *desktop*.
2. Perancangan *user interface* menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).
3. Perancangan *user interface* menggunakan aplikasi Figma.
4. Perancangan *user interface* pembuatan desain tidak sampai pemrograman.
5. Perancangan *user interface* pembuatan desain hanya pada sisi desainer

6. Media pendukung perancangan adalah desain Poster, *x banner*, Feed Instagram, *merchandise*, dan video pengenalan singkat.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah dan tujuan penelitian, ditetapkan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Keilmuan DKV,

Hasil perancangan ini dapat menjadi referensi perancangan *user interface* dengan menggunakan pendekatan metode *User Centered Design* (UCD) bagi mahasiswa Telkom University Purwokerto khususnya program studi Desain Komunikasi Visual.

2. Universitas,

Hasil perancangan ini mendukung penyerapan lulusan dan memperkuat reputasi university sebagai lembaga yang menghasilkan lulusan siap untuk bekerja.

3. Masyarakat,

Hasil perancangan ini mampu memberikan dampak dalam memperkenalkan Bantu Proojek kepada masyarakat dan membantu mahasiswa Desain Komunikasi Visual mudah dalam mencari pekerjaan.